

Т. М. Степанова

*Уральский федеральный университет
имени первого Президента России Б. Н. Ельцина
Екатеринбург*

А. В. Степанов

*Российский государственный
профессионально-педагогический университет
Екатеринбург*

СКУЛЬПТУРНО-ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ВИРТУАЛИЗАЦИЯ УСЛОВИЙ ПРОЦЕССА ОБУЧЕНИЯ РИСУНКУ

Аннотация: рассматривается оптимизация процесса освоения рисунка/живописи дизайнерами на основе аналитического учебного копирования (репродуцирования) фотографий скульптурных объектов (головы человека и др.). Данный подход дает возможность обучаемому целостно и обобщенно видеть конструктивно-тональную структуру объекта и репродуктивно воспроизводить ее в пластически выстроенном состоянии.

Ключевые слова: Виртуализация образовательных процессов, скульптурно-фотографический метод, рисунок/живопись, учебное копирование, «двойной образ».

T. M. Stepanova

*Ural Federal University
named after the first President of Russia B. N. Yeltsin
Ekaterinburg*

A. V. Stepanov

*Russian state vocational pedagogical university
Ekaterinburg*

SCULPTURAL AND PHOTOGRAPHIC VIRTUALIZATION OF THE CONDITIONS OF THE PROCESS OF LEARNING TO DRAWING

Abstract: the article considers the optimization of the process of mastering drawing / painting by designers on the basis of analytical educational copying (reproduction) of photographs of sculptural objects (human head, etc.). This approach enables the student to see the constructive-tonal structure of the object in a holistic and generalized way and reproductively reproduce it in a plastically built state.

Keywords: Virtualization of educational processes; sculptural and photographic method; drawing / painting, educational copying, «double image».

В организации учебных процессов последних лет в российских вузах возрастает тенденция уменьшения количества учебных часов на такие сложные учебные дисциплины, как «Рисунок», «Живопись», «Композиция». Особенно это касается Госстандартов и учебных планов для обучения дизайнеров.

Если в такой ситуации следовать научным педагогическим принципам, то надо «облегчать» сложность учебных постановок пропорционально уменьшению часов, отведенных на их выполнение, так как качество выполнения заданий (согласно базовым педагогическим установкам) является важнейшим критерием оценки компетенций, приобретаемых субъектом обучения.

Между тем, в большинстве случаев обучение рисунку/живописи продолжает быть связано с теми же темами, которые осваивались и до уменьшения учебных часов. К числу таких тем относится, например, рисунок/живопись головы человека, рисунок/живопись фигуры человека. Данные темы в традиционной академической системе обучения изобразительному искусству являются базовыми. Поэтому они осваиваются поэтапно, постепенно. На них отводится порядка 2 500 и более часов, включая этапы изучения скелета, мышечной структуры и др. Для сравнения: в УрФУ на освоение этих тем отводится примерно 50–80 часов. Отсюда происходит то, что в педагогике формулируется как «несоответствие

сложности содержания учебных заданий времени, отведенному на их выполнение». Педагогика (как наука) в таких случаях уменьшения, несоответствия отведенных на освоение темы часов рекомендует применять снижение сложности заданий. Это необходимо для того, чтобы не страдало качество выполнения учебного задания, которое, подчеркнем, является главным критерием эффективности образовательного процесса. А любое некачественное выполнение учебного задания в то же время является отрицательным, деструктивным компонентом в формировании профессиональных компетенций обучаемых [4, с. 118–123].

Проблема взаимоотношения учебного времени и сложности осваиваемого объекта рисунка/живописи усугубляется еще тем, что студенты-дизайнеры, например, проявляют интерес к освоению формы головы (даже «портрета»), а также и фигуры человека. В данном случае не учитывать мотивацию обучаемых нельзя, так как игнорирование «обратной связи» может привести к определенной потере интереса к рисунку/живописи как учебным предметам [3].

Виртуализация образовательных процессов, происходящая в наши дни, в основном понимается как «компьютеризация информационных условий». Между тем, данное понятие имеет и другие смыслы, одним из которых может быть «смысл этимологический» (лат. *virtualis* — возможный). Будем понимать его как возможный при определенных условиях, проявляющий себя в скрытом состоянии.

«Скрытые состояния» могут иметь свои разные модальные конфигурации, порой очень неожиданные, преподносящие совсем «другую» функциональность объекта. Парадоксальность «нового функционала», который находится в скрытом состоянии, требует от исследователя внимания к малым характеристикам и «нюансам» рассматриваемого с той или иной целью объекта. «Увидеть новое в хорошо знакомом» — это также хорошо известная в творческом сообществе задача, которая для ее открытия требует опыта, интуиции, «неожиданной логики» [1; 2].

В этом аспекте для освоения базовых понятий рисунка/живописи такой новый смысл и функционал, на наш взгляд, содержит учебное копирование фотографий академических скульптурных портретов (и фигур человека). Во-первых, сразу подчеркнем, что такой метод может использоваться по следующим основаниям:

1. Обучающемуся дизайну студенту за малое количество учебных часов, отведенному на дисциплины рисунок/живопись, практически невозможно освоить такие сложные понятия, как «обобщение сложной формы (голова человека)», «тональная структура головы человека», «целостность образной модели головы», что ведет к поверхностным знаниям, умениям при владении базовыми компетенциями.

2. Следует поддерживать мотивацию студентов к рисованию головы человека как портретной формы.

Если методически проанализировать происходящее в процессе рисования скульптурно-фотографического объекта (голова, фигура человека), то в данном подходе и объекте/модели надо выделить следующие виртуальные особенности формы:

1. Скульптор (автор) уже формирует обобщенный образ (портрет), убирая из него все лишнее, малозначащие детали и подробности, а также «изымая» (в силу специфики скульптуры) такой активный для восприятия компонент, как цвет.

2. Материалы скульптуры — глина, бронза, тонированный гипс и др. — дают близкое к естественному для живой натуры ощущение насыщенности тональной структуры, что делает скульптуру уникальным модельным объектом.

3. Белая (гипсовая или др.) скульптура также актуальна для изучения тональных структур, поскольку они применяются традиционно при рисунке/живописи классических гипсовых моделей.

4. Фотограф создает на основе скульптуры свой обобщенный световой (тональный) образ скульптурного портрета, т. е. форма головы человека (портрет) претерпевает два этапа структурной обработки — скульптурный и фотографический.

Аналитически рисуя (или работая в ограничении цветом — то, что принято называть гризайлью) фотографию скульптурного портрета, обучаемый получает существенную виртуальную информацию о характерной конструктивно-тональной форме головы в интеграле «двойной образ».

Поясним, что понятие «двойной образ» содержит следующие характеристики:

1. Обобщенный конструктивно-структурный объемный образ — собственно скульптуру.

2. Качественно репрезентируемый фотографический образ

скульптуры, в котором важны для обучающегося рисунку/живописи структурные светотеневые решения, т. е. то, что несет специфику фотографии.

Безусловно, для использования в учебном процессе необходимы только качественные «двойные образы» — как скульптурный, так и фотографический. Это требование является очень важным методическим аспектом, так как использование некачественного образа для репродуктивного освоения может повредить обучаемому, исказить как знаниевые (когнитивные) аспекты знакомства с формой/образом, так и вкусовые ориентации субъекта обучения [3].

Отсюда вытекают основные целевые установки предлагаемой методики виртуализации условий обучения рисунку/живописи на основе аналитического копирования качественного фотоизображения скульптурного портрета (фигуры человека):

1. Ознакомление с понятиями «обобщенная конструктивная структура формы» и «обобщение тональной структуры в рисунке/живописи головы (фигуры) человека».

2. Ознакомление с понятием «образная портретная структура».

3. Практическое изучение портретного образа в процессе выполнения рисунка/живописи.

Данная методика дает возможность студенту-дизайнеру осваивать данную тему как в аудиторных условиях, так и в рамках самостоятельной работы. Также в процессе осуществления методики скульптурно-фотографической виртуализации обучаемые могут знакомиться с особенностями авторского подхода скульптора к образному решению портрета, т. е. изучать авторский стиль [4, с. 118–123].

Предлагаемая методика не исключает изучения головы (фигуры) человека с живой натуры (модели), а является необходимым приемом в условиях диспропорции сложности учебного материала и времени, отведенного на освоение темы.

Также возможно изучение формы головы (фигуры) человека на основе аналогов (образцов) рисунка/живописи, выполненных в рамках осваиваемых учебных задач.

Таким образом, методику скульптурно-фотографической виртуализации процесса освоения рисунка/живописи надо воспринимать как одно из средств оптимизации

обучению рисунку/живописи головы (фигуры) человека в условиях сокращения объема учебных часов.

Библиографический список

1. Брюханов С. А., Степанов А. В., Степанова Т. М. Структурно-содержательная модель репродуктивного метода в художественных и дизайнерских практиках // Проблемы современного педагогического образования. 2018. № 59–3. С. 123–127.
2. Заир Исаакович Азгур. Альбом. М. : Изобразительное искусство, 1989. 175 с.
3. Минина В. Б., Богданов К. А. Николай Томский. М. : Искусство, 1980. 327 с.
4. Яшухин А. П., Ломов С. П. Живопись : учебник. 2-е изд. М. : «Агар», 1999. 231 с.

О. И. Тарасова

*Русская академия балета им. А. Я. Вагановой
Санкт-Петербург*

РЕСУРСЫ ПРОСТРАНСТВА И/ИЛИ ПОТЕНЦИАЛЫ ВРЕМЕНИ?

Аннотация: в статье рассматривается перспектива формирования возможной парадигмы образования на основе новых подходов к пониманию пространственно-временного континуума и интерпретации социального времени. Период пандемии выявил положительные и отрицательные грани виртуализации образования, возможности перевода школы в цифровой формат, показал возможности сжатия времени и пространства в существующей